

REGLE DES CHEVALIER GRIS POUR SPACE HULK DEATH ANGEL

Après la Deathwatch, les Space Wolves et les Sœurs de bataille, voici les Chevaliers Gris. Comme pour les Space Wolves et les Sœurs de Bataille qui ont introduit de nouveaux équipements, les Chevaliers Gris apportent leur spécialité, la puissance Psychique.

1°) LES PIONS PSI

Les Chevaliers Gris sont des Psykers. Leurs pouvoirs psychiques seront matérialisés par des pions psi, comme celui ci-dessous.



Vous avez à votre disposition un total maximum de 18 pions psi. On utilisera un nombre limité de pions psi en fonction du nombre d'équipes de Chevaliers Gris en jeu. Ainsi, le nombre total de pions psi pour une partie sera compté par le nombre d'équipes x 3. Exemple, si j'ai 3 équipes de CG (Chevaliers Gris), j'aurai donc 3 x 3, soit 9 pions psi disponibles pour cette partie. De même si j'ai 5 équipes, j'aurai alors 5 x 3, soit 15 pions psi maximum pour cette autre partie.

Au début de la partie, chaque chevalier Gris recevra 1 pion psi que l'on positionnera sur sa carte personnage. Durant la partie, il n'y a pas de limite au nombre de pions psi qu'un Chevalier Gris peut recevoir, néanmoins il ne pourra en utiliser qu'un seul à la fois, excepté pour les deux personnages suivant :



Le Grand-Maitre Voldus peut utiliser jusqu'à 3 pions psi à la fois.



L'Archiviste Valdar Aurik n'aura pas de limite d'utilisation de pions psi, il pourra en utiliser autant qu'il en aura.

2°) RECEVOIR LES PIONS PSI

A chaque fois qu'une équipe utilise une carte action « **Déplacement + Activation** », celle-ci reçoit un pion psi, qu'elle place sur l'un des Chevaliers Gris de son équipe, selon la disponibilité de pions psi. Cela ne change rien pour les pions de soutien qui sont donnés normalement lors de la résolution d'une carte action soutien. Quelques cartes de « **Soutien** » vous donnerons en plus un ou des pions psi, parmi lesquelles ces trois là :



3°) LES ACTIONS DES PIONS PSI

Plusieurs types d'actions seront possibles avec les pions psi, n'oublions pas que les Chevaliers Gris sont des Psykers accomplis.

1. Lors d'une attaque de Genestealers ou autres Tyranides, le Chevalier Gris attaqué peut utiliser un pion psi sur un essaim orienté de son côté. Il pose le pion psi sur l'essaim pendant tout le combat (même s'il y a une relance de dé par un pion de soutien). Grâce au pion psi, la valeur du dé de défense est augmenté de 1. Le pion psi est ensuite défaussé.
2. Lorsqu'un Chevalier Gris attaque, il peut aussi placer un pion psi sur un essaim lui faisant face et jusqu'à la distance possible de son attaque. Toutes les attaques durant son tour auront un résultat positif sur un jet de dé de 1, 2, 3 et 4 (c'est à dire avec un crâne + le chiffre 4). Cela améliorera donc le pourcentage de réussite, le chiffre 4 sera compté comme s'il avait un crâne lui aussi.



3. Le **Grand-Maitre Voldus** pourra utiliser jusqu'à 3 pions psi, qui seront cumulatif. En défense il pourra donc mettre jusqu'à 3 pions psi sur un essaim lui faisant face et sa valeur de défense sera augmenté de 3. Concernant l'attaque, s'il utilise 2 pions psi, alors les résultats 4 ou 5 au dé seront considéré comme réussi et avec 3 pions psi l'attaque sera automatiquement couronné de succès.



4. L'**Archiviste Valdar Aurik**, n'aura pas de limite de pions psi, ainsi en défense le nombre de pions psi mis sur un essaim, augmentera de la même valeur son potentiel de défense. En attaque, avec un 1 pion psi, le chiffre 4 sur le dé sera une réussite. Avec 2 pions psi, les chiffres 4 et 5 seront une réussite et avec 3 pions psi la réussite sera automatique sans lancer le dé, comme pour Voldus.

5. Une carte de Soutien particulière permettra au Chevalier Gris Rocht Kavanar de transformer un pion psi en mur de flammes, empêchant une attaque dans son dos ou celui d'un autre Chevalier Gris, à sa portée.



6. D'autres actions particulières réalisées avec un ou des pions psi sont inscrites sur des cartes de « soutien » ou de « déplacement + activation ».